

Regulamin Mistrzostw Polski Juniorów / OOM

Sezon 2017/2018 Mistrzostwa Polski Juniorów U18

I. Cel zawodów

~~Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Juniorów~~

Wyłonienie zdobywcy Pucharu Polski, ustalenie klasyfikacji do OOM/MPJ 2018r. podczas której zostanie wyłoniony mistrz, wicemistrz i brązowy medalista Ogólnopolskiej Olimpiady Młodzieży w 2018 r., zostanie wyłoniony mistrz, wicemistrz i brązowy medalista w Mistrzostwach Polski Juniorów w 2018 r.

II. Uczestnictwo

W zawodach oraz we współzawodnictwie sportowym organizowanym przez MSiP/PZR mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający obywatelstwo polskie oraz zawodnicy o innej narodowości posiadający numer PESEL zgodnie z przepisami ustawy z dnia 24 września 2010 r. o ewidencji ludności (tekst jednolity Dz. U. z 2015 r. poz. 388) oraz aktualną licencję PZR, aktualne orzeczenie lekarskie o zdolności do uprawiania danego Sportu”.

UWAGA: Polski Związek Rugby zastrzega sobie prawo dostosowania regulaminu do zasad ogólnych systemu sportu młodzieżowego w obowiązującego w Polsce w roku 2017/18.

W rozgrywkach mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy mający aktualną licencję wykupioną przez klub, w którym zadeklarowali chęć gry.

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający aktualne badania lekarskie poświadczone w książeczkach/karcie zdrowia zawodnika zgodnie z rozporządzeniem Ministra Zdrowia z dnia 22 lipca 2016r. Zaświadczenie wydaje lekarz medycyny sportowej lub lekarz posiadający certyfikat ukończenia kursu wprowadzającego do specjalizacji, w dziedzinie medycyny sportowej.

2. Zarówno licencje jak i książeczki zdrowia kierownicy ekip winni dostarczyć Sędziemu minimum 30 minut przed rozpoczęciem spotkania. W przeciwnym wypadku sędzia ma prawo nie dopuścić do zawodów, a drużyna, która nie spełniła tego wymogu będzie ukarana walkowerem, oraz karą finansową w wysokości 500 (pięćset) złotych.

3. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach 2000 - 2001. Dopuszczalny jest udział rocznika 2002, ale tylko w wymiarze maksimum połowy czasu gry z zakazem gry w I linii młyna. W jednej drużynie wpisanych do protokołu (lub zgłoszonych do turnieju finałowego) może być maksymalnie 6 zawodników rocznika 2002, na placu gry 3.

4. W przypadku stwierdzenia gry nieuprawnionego zawodnika będzie ukarany nie tylko klub (do wykluczenia z rozgrywek łącznie), ale także zawodnik (do kary bezwzględnej dyskwalifikacji łącznie) oraz trener (do zawieszenia lub odebrania licencji łącznie).

5. Zawodnik ma prawo do zmiany barw klubowych zgodnie z Przepisami Polskiego Związku Rugby.

III. Uwagi szczegółowe:

1. Rozgrywki prowadzone będą centralnie przez Komisarza Rozgrywek wyznaczonego przez PZR.

2. Rozgrywki prowadzone będą zgodnie z regulaminami i przepisami PZR oraz regulaminem MPJ / **OOM** .

3. Sprawy dyscyplinarne rozpatrywane będą przez Komisje Gier i Dyscypliny PZR

4. Gospodarz zobowiązany jest do powiadomienia mailowo o wyniku meczu Komisarza Rozgrywek w dniu meczu, przesłanie czytelnego skanu protokołu do komisarza w ciągu 2 dni a oryginału do biura PZR w ciągu 4 dni Pod sankcją zweryfikowania meczu, jako walkower i karą finansową w wysokości 500 (pięćset) zł.

5. Mecze mają być rozgrywane według podanego kalendarza. Zmiana terminu tylko za pisemną zgodą, obu klubów, dostarczoną do Komisarza, do 3 dni przed terminem (wraz ze wskazanym nowym terminem). W przeciwnym razie pozostaje termin pierwotny. Pod sankcją walkoweru. Regulacja ta nie dotyczy terminów rundy III i IV niniejszych rozgrywek.

6. Gospodarz meczów rundy I musi wyznaczyć taki czas rozpoczęcia zawodów aby całkowity czas niezbędny na przejazd i powrót drużyny przyjezdnej wraz z czasem trwania meczu, zawierał się w przedziale pomiędzy godziną 6.00 a 22.00 w dniu meczu. Drużyny mogą między sobą ustalić odstępstwo od tej regulacji potwierdzając ten fakt u komisarza rozgrywek.

IV. System zawodów

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w lidze centralnej juniorów U18:

3. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września **2017** do końca czerwca **2018** wg właściwego harmonogramu.

4. Rozgrywki będą realizowane w IV rundach wg rozkładu zamieszczonego poniżej:
Czas trwania meczu 2x35 minut

5. I runda zasadnicza każdy z każdym dwie rundy mecz - rewanż

Grupa A

1. Lechia Gdańsk
2. KS Budowlani Łódź
3. Akra Gdynia
4. BBRC

Grupa B

1. KS Budowlani Lublin
2. RC Orkan Sochaczew
3. Juvenia Kraków
4. Legia Warszawa

6. II runda ćwierćfinał według poniższego schematu:

1. **1A** (drużyna która zajęła pierwsze miejsce w grupie A po I rundzie) - **4B** (drużyna , która zajęła czwarte miejsce w grupie B po I rundzie), gospodarzem meczu jest drużyna 1A
2. **1B** (drużyna która zajęła pierwsze miejsce w grupie B po I rundzie) - **4A** (drużyna , która zajęła czwarte miejsce w grupie A po I rundzie), gospodarzem meczu jest drużyna 1B
3. **2A** (drużyna która zajęła drugie miejsce w grupie A po I rundzie) - **3B** (drużyna , która zajęła trzecie miejsce w grupie B po I rundzie), gospodarzem meczu jest drużyna 2A

4. **2B** (drużyna która zajęła drugie miejsce w grupie A po I rundzie) - **3A** (drużyna , która zajęła trzecie miejsce w grupie B po I rundzie)

7. III runda półfinał wg według poniższego schematu:

1. **ZW II 1** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 1 w II rundzie). - **ZW II 4** drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 4 w II rundzie).

2. **ZW II 2** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 2 w II rundzie). - **ZW II 3** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 3 w II rundzie).

3. **PR II 3** (drużyna, która przegrała w meczu nr 3 w II rundzie). - **PR II 1.** (drużyna, która przegrała w meczu nr 1 w II rundzie)

4. **PR II 4** (drużyna, która przegrała w meczu nr 4 w II rundzie). - **PR II 2** (drużyna, która przegrała w meczu nr 2 w II rundzie).

Wszystkie mecze III rundy odbędą się jednego dnia. Organizator tych zawodów zostanie wybrany w drodze konkursu ofert i ogłoszony do dnia 1.05.2018. W przypadku braku zgłoszeń lub nierozstrzygnięciu decyzję o miejscu rozegrania meczów rundy III wskaże PZR.

8. IV runda finał wg tabeli poniżej:

MECZ O I MIEJSCE

ZW III 1 (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 1 w rundzie III). - **ZW III 2** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 2 w rundzie III).

MECZ O II MIEJSCE

PR III 1. (drużyna, która przegrała w meczu nr 1 w rundzie III).- **PR III 2.**(drużyna, która przegrała w meczu nr 2 w rundzie III)

MECZ O V MIEJSCE

ZW III 3 (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 3 w rundzie III).. - **ZW III 4** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 4 w rundzie III)..

MECZ O VII MIEJSCE

PR III 3. (drużyna, która przegrała w meczu nr 3 w rundzie III) - **PR III 4.** (drużyna, która przegrała w meczu nr 4 w rundzie III)

Wszystkie mecze IV rundy odbędą się jednego dnia. Organizator tych zawodów zostanie wybrany w drodze konkursu ofert i ogłoszony do dnia 1.05.2018. W przypadku braku zgłoszeń lub nierozstrzygnięciu decyzję o miejscu rozegrania meczów rundy IV wskaże PZR.

V. Klasyfikacja

1.Punktacja:

- za zwycięstwo 3 punkty

- za remis 2 punkty,

- za porażkę 1 punkt,

- za walkower 0 punktów,

2. O końcowej klasyfikacji decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych dużych punktów, następnie

- rezultaty bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi (dotyczy dwóch drużyn, w przypadku trzech i więcej drużyn – tzw. mała tabela tylko w przypadku rozegrania meczów pomiędzy zainteresowanymi klubami), następnie

- korzystniejsza różnica małych punktów,

następnie

- większa liczba zdobytych małych punktów, następnie

- losowanie

3. O końcowej klasyfikacji w meczach, których musi być wyłoniony zwycięzca decyduje większa liczba zdobytych punktów.

W przypadku remisu: -

rzuty karne:

Rzuty karne wykonywane będą w następujący sposób:

Wszyscy gracze i uczestnicy meczów pozostają na boisku. Sędzia przeprowadzi losowanie, pomiędzy kapitanami, który z nich rozpocznie rzuty karne, przegrany wybierze miejsce końcowe, w którym zostaną podjęte wszystkie kopnięcia).

Każdy kapitan drużyny musi wyznaczyć 5 graczy, aby wziąć udział w konkursie. Tylko 5 zawodników nominowanych przez kapitanów obecnych na boisku w momencie zakończenia regulaminowego czasu gry.

Członkowie Zespołu muszą pozostać w strefie gry, która nie została wykorzystana do zawodów kopania. W obrębie obszaru wykonywania rzutów karnych nie dopuszcza się nikogo, z wyjątkiem sędziego głównego, dwóch sędziów asystentów.

Pięciu graczy z każdej Drużyny będzie kopać z trzech różnych punktów, wszystkie na linii 22 metrów, w następujący sposób

Pierwszy punkt: Bezpośrednio przed bramką

Drugi punkt: Na 15 metrowej linii po lewej stronie, skierowanej do słupków

Trzeci punkt: na 15 metrowej linii po prawej stronie, skierowanej do słupków

Sędzia rozpocznie rozgrywkę, wywołując pierwszego zawodnika wybranego z zespołu, kopiąc na bramkę z pierwszy punktu. Gdy zawodnik wykona rzut karny, sędzia wywołuje gracza z drużyny przeciwnej do próby z tego samego punktu.

Kolejne dwie osoby (po jednym z każdej Drużyny) zaczną kopać z drugiego punktu. To będzie trwać dopóki nie wykonają wszystkich pięciu prób z każdej drużyny (kolejni gracze kopią odpowiednio z trzeciego punktu, pierwszego pola i wreszcie drugiego) lub dopóki jedna drużyna nie będzie w stanie zrównać się z wynikami drugiej drużyny w obrębie pozostałych liczb kopnięć.

Jeśli w każdej drużynie jest taka sama liczba pomyślnych prób po ukończeniu, konkurs kontynuuje się na zasadzie "nagłej śmierci", w tej samej kolejności kopnięć jakie były w pierwszych pięciu próbach, rzuty karne wykonywane będą po kolei z każdego punktu, stopniowo przez trzy miejsca wymienione powyżej (i powtórzenie procesu w razie konieczności), aż gracz z drugiej drużyny, biorąc ten sam rzut, nie trafi. Wtedy to zostanie wyłoniony zwycięzca. Każda z tych dodatkowych rzutów musi być wykonana przez tych samych 5 graczy.

Przez cały czas prób:

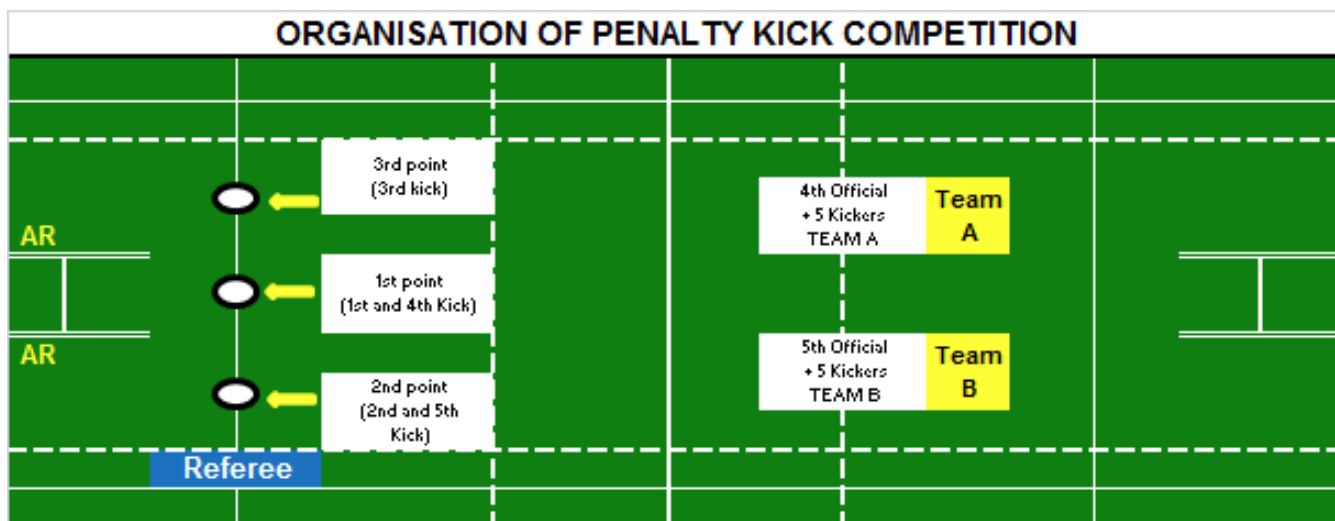
A) Po przekazaniu piłki przez sędziego w punkcie próby, musi on rozpocząć kopnięcie w ciągu

jednej minuty. Jeśli trwa dłużej, sędzia zadeklaruje iż próba została oddana jako nie trafna.

B) Po każdym kopnięciu sędzia zapisuje liczbę zawodników i czy próba zakończyła się sukcesem. Sędzia główny zapisze te same szczegóły w protokole meczowym.

C) Niezależnie od tego, czy zdobyta bramka w każdej próbie jest jedyną decyzją sędziego, który według własnego uznania może polegać na pomocy sędziów asystentów. Decyzja sędziego jest ostateczna i wiążąca.

D) Gdy zawodnik zakończy próby, powracają do drużyny stojącej na linii środkowej, obszaru gry, który nie został wykorzystany.



VI. Nagrody

- ~~–puchar oraz 28 złotych medali dla Mistrza Polski Juniorów~~
- ~~–puchar oraz 28 srebrnych medali dla Wicemistrza Polski Juniorów~~
- ~~–puchar oraz 28 brązowych medali dla III drużyny Mistrzostw Polski Juniorów~~

Puchar dla drużyny, która wywalczy I miejsce w rundzie finałowej

Klasyfikacja po rundzie finałowej (runda IV) wyłoni uczestników OOM 2018.

Do Turnieju OOM awansują drużyny sklasyfikowane na miejscach od 1 do 6, uzyskane w ten sposób lokaty będą stanowiły poszczególne miejsca do rozstawienia w turnieju OOM

Rozstawienie w turnieju OOM:

Grupa A: numery 1, 4, 5,

Grupa B: numery 2, 3, 6.

Numer 1 - drużyna sklasyfikowana na 1 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 2 - drużyna sklasyfikowana na 2 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 3 - drużyna sklasyfikowana na 3 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 4 - drużyna sklasyfikowana na 4 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 5 - drużyna sklasyfikowana na 5 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 6 - drużyna sklasyfikowana na 6 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

System zawodów finałowych OOM:

1 dzień: nr 4 – nr 5; nr 2 – nr 3; nr 1 – nr 6

2 dzień: nr 1 – nr 4; nr 3 – nr 6; nr 2 – nr 5

3 dzień: nr 1 – nr 5; nr 2 – nr 6; nr 4 – nr 3

4 dzień – wolny

5 dzień: finały (na podstawie wspólnej tabeli po 3 meczach) o miejsca 5-6; o miejsca 3-4; o miejsca 1-2.

Czas gry w turnieju OOM 2 x 25 minut (łącznie z meczami o miejsca).

Klasyfikacja wg paragrafu V

VII. Zasady finansowania

1. Kluby uczestniczą w rozgrywkach na swój koszt.
2. Koszty organizacji meczów ponosi gospodarz a koszty organizacji meczów rundy III i IV rozgrywek są po stronie organizatorów, (jeżeli mecze rundy III lub IV odbędą się na boisku neutralnym wówczas koszty organizacji ustalone będą przez PZR).

3. Udział w OOM wg regulaminu OOM

VIII. Różne

1. Kara czasowa trwa 10 minut,
2. Zawody rozgrywane są według niniejszego Regulaminu, Przepisów Gry, Przepisów PZR, Regulaminu Dyscyplinarnego PZR,
3. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR, Pełnomocnikowi PZR na daną imprezę/rozgrywkę, Sędziemu Głównemu.
4. Przypomina się, że wszyscy zawodnicy biorący udział w eliminacjach strefowych muszą posiadać ważną licencję.
5. Trener prowadzący drużynę (wpisany do protokołu turniejowego lub meczowego) musi posiadać ważną licencję trenerską PZR z godnie z regulaminem licencyjnym.
6. Klub, którego drużyna wycofa się z rozgrywek podlega karze finansowej w wysokości 1000 (jeden tysiąc) zł.
7. W przypadku wycofania się drużyny lub drużyn z rozgrywek w każdej ich fazie, PZR wskaże nowy system zawodów.

Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 29.08.2017

Zaktualizowano przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 13.04.2017